# はじめに

本報告書は、令和４年度に取り組んだ千葉大学大学院人文公共学府研究プロジェクト「多様性を尊重する授業デザインと生徒指導に関する研究」（研究代表者：藤川大祐　千葉大学教育学部教授）の成果をまとめたものである。

私たちは、平成 23 年度、千葉大学大学院人文社会科学研究科研究プロジェクトとして、「社会とつながる教員養成に関する実践的研究」に取り組んだ。ここでは、教員養成段階の学生を従来の学校文化に適応させることばかりが重視される状況を批判的にとらえ、学校と学校外の社会との両方を視野に入れ、社会の変化に対応した学校を支えられるような教員の養成がいかに可能であるかを、いくつかの実践的な取り組みを通して検討した。

平成 24 年度から平成 26 年度には、テーマをより広く「社会とつながる学校教育に関する研究」とし、学校と学校外の社会とをさまざまな形でつなげる取り組みを、広い視野をもって進めることとした。教員養成に直接関係する取組を進めながらも、私たち「授業実践開発研究室」が取り組む新たな授業プログラムの開発に関する成果を重ねてきた。

平成 27 年度から平成 29 年度には、「教育におけるゲーミフィケーションに関する実践的研究」（平成 29 年度は大学院改組に伴い人文公共学府研究プロジェクトとして実施）として、学校の授業や学校教育そのものをゲームの構造としてとらえ、ゲームのルールに該当する部分等を修正することによって新たな教育実践を創造することの可能性について検討し、実際に教育実践の開発を行ってきた。

平成 30 年度及び令和元年度には、「人工知能社会における教育に関する実践的研究」として、AI 社会において児童生徒に育成されるべき能力について検討し、その上で「AI リテラシー」を育成する授業、VTuber（バーチャル YouTuber）を題材とした授業等について報告した。

令和 2 年度には、「多様性を尊重する授業デザインに関する研究」として、起業家教育、ジェンダー、いじめ対応といった問題を扱う実践研究を行うとともに、「オタク力」に着目する等して多様性が尊重される授業デザインについて研究を行ってきた。

令和 3 年度には、「多様化時代における主権者教育に関する研究」として、選挙権年齢の引き下げによって注目されている主権者教育を主題とし、幼児段階から中学校・高等学校段階に至る主権者教育のあり方を多様性の尊重という観点で捉え直す研究を行った。

そして今年度は、これまでの成果を活かし、授業デザインを視野に入れつつ特に「生徒指導」の問題に焦点をあてて、多様性を尊重する教育のあり方について研究を行った。

本報告書が、多様性を尊重する教育のあり方に関して示唆となることを願っている。

千葉大学教育学部教授
藤川　大祐